

DESCENT:™

DIE REISE INS DUNKEL

ZWEITE EDITION



SPIELREGELN UND
QUEST-HANDBUCH

EINLEITUNG

Valyndra, die schreckliche Lindwurmkönigin, ist aus ihrem Schlaf erwacht und überzieht mit ihrer Halbdrachenbrut das Land mit Feuer und Krieg. Ihre unersättliche Goldgier hat sogar sie selbst aus ihrer Höhle hervor kommen lassen. Nun ist es an einer kleinen Gruppe von Helden, ihre Pläne zu durchkreuzen und ihren Schergen den Garaus zu machen!

Höhle des Lindwurms ist eine Erweiterung für *Descent: Die Reise ins Dunkel, Zweite Edition*. Sie bereichert das Grundspiel um neue Helden, Monster, Klassen, Abenteuer und Vieles mehr und führt Regeln für Geheimkammern und Gerüchte ein.

SPIELMATERIAL

- Dieses Regelheft/Quest-Handbuch
- 2 Heldenfiguren
- 8 Monsterfiguren:
 - 5 Feuerteufel; 3 weiße und 2 rote
 - 3 Halbdrachenkrieger; 2 weiße und 1 roter
- 2 Heldenbögen
- 38 kleine Karten:
 - 22 Klassenkarten
 - 4 Marktkarten für Akt I
 - 5 Marktkarten für Akt II
 - 4 Zustandskarten
 - 1 Suchkarte
 - 2 Reliktkarten
- 31 große Karten:
 - 8 Overlordkarten
 - 4 Monsterkarten
 - 2 Hauptmannkarten
 - 3 Reiseereigniskarten
 - 6 Geheimkammerkarten
 - 6 Gerüchtekarten
 - 2 Zusatzabenteuerkarten

- 60 Pappteile:
 - 12 Spielplanteile
 - 1 Geheimkammer
 - 1 Hauptmannmarker
 - 12 Tapferkeitsmarker
 - 3 Vertrautenmarker
 - 1 Geheimgangmarker
 - 5 Zustandsmarker
 - 8 Herausforderungsmarker
 - 5 Inaktivmarker für Monster
 - 7 Schadensmarker
 - 5 Erschöpfungsmarker



SPIELMATERIAL

Hier wird das einzelne Spielmaterial etwas näher beschrieben.

PLASTIKFIGUREN

Die Helden und Monster in dieser Erweiterung werden durch Plastikfiguren auf dem Spielplan dargestellt.



HELDENBÖGEN

Jeder Held in dieser Erweiterung hat seinen eigenen Heldenbogen, auf dem sämtliche Eigenschaften und Fähigkeiten angegeben sind.



KLASSENKARTEN

Diese Karten gehören zu einem von 2 verschiedenen Decks, die jeweils zu einer der beiden neuen Heldenklassen gehören: der Champion und der Geomant. Jedes Deck enthält die komplette Startausrüstung sowie sämtliche Fertigkeiten der jeweiligen Klasse.



MARKTKARTEN

Diese Karten werden in die Marktkartenstapel des Grundspiels gemischt. Sie stellen neue Gegenstände dar, die die Helden finden oder kaufen können. Es gibt Akt-I-Gegenstände und Akt-II-Gegenstände. Sie sind an der römischen Zahl auf der Rückseite erkennbar.



ZUSTANDSKARTEN

Auf diesen Karten stehen die Regeln für den neuen Zustand: „Brennend“.



SUCHKARTE

Diese Karte stellt einen Geheimgang dar, den die Helden im Laufe ihrer Abenteuer finden können.



RELIKTKARTEN

Diese Karten stellen neue mächtige Gegenstände dar, die die Helden während einer Kampagne finden können.



OVERLORDKARTEN

Diese Karten gehören zu einer neuen Klasse von Overlordkarten: dem Vergelter. Außerdem gibt es noch eine Overlordkarte, die der Overlord nur erhält, wenn er ein bestimmtes Abenteuer gewinnt.



MONSTERKARTEN

Jeder Monstertyp in dieser Erweiterung hat eine Akt-I- und eine Akt-II-Monsterkarte, auf denen sämtliche Werte und Fähigkeiten der Monster stehen.



HAUPTMANNKARTEN

Auf diesen Karten stehen alle Werte und Fähigkeiten des neuen Hauptmanns Valyndra. Auch Valyndra hat eine Akt-I- und eine Akt-II-Karte.

REISEEREIGNISKARTEN

Im Kampagnenspiel bringen diese Karten neue Überraschungen zwischen einzelnen Abenteuern.

GEHEIMKAMMERKARTEN

Diese Karten stellen zufällige, versteckte Räume dar, die die Helden in einem Abenteuer finden und erkunden können. Sonderregeln und Belohnungen einer Geheimkammer stehen auf der entsprechenden Karte.

GERÜCHTEKARTEN

Mit diesen Karten kann der Overlord die Helden in einer Kampagne vor neue Herausforderungen stellen. Einige dieser Karten stellen Abenteuer dar, die im Laufe der Kampagne gewählt werden können (Näheres dazu im Quest-Handbuch).

ZUSATZABENTEUERKARTEN

Auch diese Karten zeigen neue Abenteuer, die im Laufe einer Kampagne gewählt werden können. Sie kommen als Belohnung für das Gewinnen bestimmter Abenteuer ins Spiel und bleiben offen liegen, bis das entsprechende Abenteuer gewählt und beendet wurde.

SPIELPLANTEILE

Aus diesen Pappteilen wird vor dem Spiel der Spielplan zusammengesetzt. Sie zeigen unterschiedliche Gänge, Räume und Orte, die in einem Abenteuer vorkommen können. In jedem Abenteuer werden verschiedene Spielplanteile in unterschiedlicher Zusammensetzung verwendet. Alle Spielplanteile sind beidseitig bedruckt. Die eine Seite zeigt einen Gang oder Raum, die andere einen Ort unter freiem Himmel.

GEHEIMKAMMER

Dieses besondere Spielplanteil stellt einen verborgenen Raum dar, den die Helden im Laufe eines Abenteuers finden können. Man erkennt die Geheimkammer leicht daran, dass sie keine Puzzle-Verbindungsflächen hat.

HAUPTMANNMARKER

Dieser Marker stellt den neuen Hauptmann Valyndra auf dem Spielplan dar. Das Bild auf dem Marker passt dabei zum Bild auf der entsprechenden Hauptmannkarte.

KLASSENMARKER

Diese Marker gehören zu den neuen Klassen dieser Erweiterung: Vertrautenmarker für den Geomanten und Tapferkeitsmarker für den Champion.



GEHEIMGANGMARKER

Dieser Marker stellt einen versteckten Gang dar, der zu einer Geheimkammer führt. Wenn ein Held die entsprechende Suchkarte zieht, wird der Marker auf den Spielplan gelegt, um anzuzeigen, wo sich der Eingang zur Geheimkammer befindet.

ZUSTANDSMARKER

Diese Marker passen zu den Zustandskarten des neuen Zustands „Brennend“ und werden für Monster verwendet, die brennen.

HERAUSFORDERUNGSMARKER

Diese Marker stellen verschiedene Gefahren in Geheimkammern dar, die die Helden meistern müssen, um die Belohnung der Kammer zu erhalten.

INAKTIVMARKER FÜR MONSTER

Diese Marker werden in manchen Abenteuern auf Monsterkarten gelegt, um anzuzeigen, dass diese Monstergruppe gerade nicht aktiviert werden kann.

SCHADENS- UND ERSCHÖPFUNGSMARKER

Mit diesen Markern werden Schaden und Erschöpfung angezeigt, die die Helden während eines Abenteuers erleiden. Mit den Schadensmarkern werden auch Schadenspunkte der Monster und Hauptmänner markiert.

DAS SYMBOL DIESER ERWEITERUNG

Sämtliche Karten und Heldenbögen dieser Erweiterung tragen das Symbol für die Erweiterung *Höhle des Lindwurms*, um sie von denen des Grundspiels unterscheiden zu können.



DAS SPIEL MIT DIESER ERWEITERUNG

Dieses Regelheft ist im Wesentlichen für Spieler formuliert, welche die *Höhle des Lindwurms* in eine Kampagne einbauen möchten (siehe Seite 4). Vor der ersten Partie mit dieser Erweiterung sollten alle Marker und Spielplanteile vorsichtig aus den Stanzbögen gelöst werden. Anschließend sind noch folgende Vorbereitungen nötig:

- 1. Neue Karten hinzufügen:** Alle Markt- und Reiseereigniskarten werden in die passenden Stapel aus dem Grundspiel gemischt. Aus dem Suchstapel wird die Karte „Nichts“ entfernt und dann die Karte „Geheimgang“ eingemischt. Wenn ihr mit anderen Erweiterungen spielt, achtet darauf, dass nur eine Karte „Geheimgang“ im Suchstapel ist. Alle Geheimkammerkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt. Die neuen Klassen-, Zustands-, Relikt-, Overlord-, Monster- und Hauptmannkarten werden ebenfalls bereitgelegt. Für diese Karten gelten dieselben Regeln wie für die entsprechenden Karten des Grundspiels.
- 2. Zusatzabenteuerkarten und Gerüchtekarten:** Die Zusatzabenteuerkarten bleiben in der Schachtel, bis sie benötigt werden. Alle Gerüchtekarten werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt. Beim Start einer neuen Kampagne zieht der Overlord drei Gerüchtekarten von diesem Stapel (siehe Seite 6).
- 3. Restliches Material hinzufügen:** Die neuen Heldenbögen, Helden- und Monsterfiguren, Marker und Spielplanteile werden bereitgelegt.

Hinweis: Das Material und die Regeln aus *Höhle des Lindwurms* baut ihr am besten am Anfang einer neuen Kampagne in euer Spiel ein.



NEUE REGELN DIESER ERWEITERUNG

Wenn ihr mit der Erweiterung *Höhle des Lindwurms* spielt, müsst ihr **sämtliches** neue Material dieses Abschnitts verwenden. Im Folgenden wird angenommen, dass die Erweiterung in eine Kampagne eingebaut wird. Diese Erweiterung ist vollständig kompatibel mit der Kampagne „Die Schattenrune“ aus dem Grundspiel sowie mit allen Kampagnen aus zukünftigen Erweiterungen.

ABENTEUER

Diese Erweiterung enthält 5 Abenteuer, die im Quest-Handbuch am Ende dieses Regelhefts beschrieben sind. Diese Abenteuer haben eine oder zwei Szenen und finden über Gerüchte- und Zusatzabenteuerkarten Eingang in die Kampagne (siehe „Gerüchte“ auf Seite 7).

INAKTIVE MONSTER

In einigen Abenteuern dieser Erweiterung sind manche Monstergruppen als **INAKTIV** markiert. Wenn eine Monstergruppe inaktiv ist, legt der Overlord einen Inaktivmarker auf die entsprechende Monsterkarte. Der Overlord kann inaktive Gruppen nicht aktivieren oder Overlordkarten auf sie spielen, außer es ist im Quest-Handbuch anders angegeben.



Alle Figuren einer inaktiven Monstergruppe sind inaktiv. Inaktive Monster auf dem Spielplan blockieren die Sichtlinie und Bewegung und können von Angriffen anderer Figuren betroffen werden (sie werfen ihre normalen Verteidigungswürfel). Wenn es im Abenteuer nicht anders vorgesehen ist, wird der Inaktivmarker von einer Monsterkarte abgeworfen, sobald eine Figur dieser inaktiven Gruppe **♥** erleidet (egal, weshalb und wie viel). Diese Monstergruppe ist ab sofort nicht mehr inaktiv, d. h. der Overlord kann sie in seinem Zug normal aktivieren und Karten auf sie spielen.

NEUE HELDENKLASSEN

Diese Erweiterung bringt zwei neue Heldenklassen: den Champion und den Geomanten. Der Champion gehört zum Krieger-Archetypen, der Geomant zum Magier-Archetypen. Diese Klassen stehen ab sofort bei der Spielvorbereitung zur Verfügung.



TAPFERKEITSMARKER

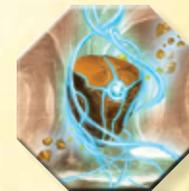
Die Klasse der Champions hat mehrere Fertigkeiten, die Tapferkeitsmarker verwenden. Diese Marker haben an sich keine Funktion und werden nur verwendet, wenn ein Champion mitspielt. Wenn ein Spieler zu Beginn des Spiels die Klasse Champion wählt, legt er die Tapferkeitsmarker als Vorrat bereit.



Jedes Mal, wenn ein Spieler einen Tapferkeitsmarker erhält, nimmt er sich einen Marker aus dem Vorrat und legt ihn auf seinen Heldenbogen. Jedes Mal, wenn ein Spieler einen Tapferkeitsmarker ausgibt (meist um einen Effekt einer Champion-Fertigkeit auszulösen), legt er ihn von seinem Heldenbogen zurück in den Vorrat. **Tapferkeitsmarker bleiben zwischen Szenen eines Abenteuers auf den Heldenbögen, werden aber am Ende des Abenteuers abgeworfen.** Die Anzahl der Tapferkeitsmarker ist auf die mitgelieferten Marker beschränkt.

BELEBTE STEINE

Helden der Klasse Geomant haben Zugriff auf Fertigkeiten, mit denen sie Belebte Steine als Vertraute beschwören und kontrollieren können. Für diese Vertrauten gelten alle Regeln für Vertraute (siehe „Vertraute“ auf Seite 17 der Spielregeln zu *Descent: Die Reise ins Dunkel, Zweite Edition*) mit Ausnahme der Regeln auf der Karte „Belebter Stein“. Ein Geomant kann mehrere Belebte Steine gleichzeitig im Spiel haben. Jeder Belebte Stein hat die Werte und Fähigkeiten, die auf der Karte „Belebter Stein“ angegeben sind, und jeder von ihnen wird einzeln aktiviert.



Ein Spieler, der einen Geomanten spielt, kann jederzeit während seines Zuges beliebig viele Belebte Steine vom Spielplan nehmen. Wenn ein Geomant einen neuen Belebten Stein beschwört, aber bereits so viele im Spiel hat, wie er höchstens darf, kann er erst einen Belebten Stein vom Spielplan nehmen und dann den neuen beschwören. Wenn ein Belebter Stein besiegt wird, wird sein Marker vom Spielplan genommen.

OVERLORDKARTEN

Unter den neuen Overlordkarten sind 7 Karten für die neue Overlordklasse Vergelter. Für diese Klasse gelten dieselben Regeln wie für die Klassen aus dem Grundspiel.

Die eine „Belohnung eines Gerüchtes“-Overlordkarte hat keine Erfahrungspunktkosten, weil der Overlord sie nur als Belohnung eines Abenteuers bekommen kann. Wenn er sie bekommt, mischt er sie wie üblich ins Overlorddeck.

ZUSTAND (BRENNEND)

Diese Erweiterung führt einen neuen Zustand ein (Brennend), für den es neue Zustandskarten und -marker gibt. Er wird meist durch die Fähigkeit „Brand“ verursacht. Manche Monster, Gegenstände oder Sonderregeln lassen andere Figuren brennen. Die Regeln dieses Zustands stehen auf den Zustandskarten.



GEHEIMKAMMERN

Geheimkammern erweitern bestehende Abenteuer dadurch, dass Helden einen versteckten Zugang zu einem unbekanntem Raum finden können, der wertvolle Schätze birgt. Diese Geheimkammern kommen ins Spiel, wenn ein Held die entsprechende neue Suchkarte zieht. Die Helden müssen eine Geheimkammer weder finden noch erkunden, um ein Abenteuer zu beenden.

GEHEIMKAMMERN FINDEN

Wenn ein Held während einer Szene die Suchkarte „Geheimgang“ zieht, legt er den Geheimgangmarker auf sein Feld. Ein Held, der auf dem Geheimgangmarker steht, kann die Geheimkammer **ERKUNDEN**, indem er 1 Bewegungspunkt ausgibt bzw. die Anweisungen auf der Suchkarte „Geheimgang“ befolgt (siehe „Geheimkammern erkunden“ weiter unten).

Wichtig: Wenn die Helden die Suchkarte „Geheimgang“ ziehen, während sie gerade nicht auf dem Spielplan sind (z. B. im Reiseschritt der Kampagnenphase), ziehen sie eine neue Suchkarte und mischen den „Geheimgang“ wieder in den Suchstapel.

GEHEIMKAMMERN ERKUNDEN

Ein Held, der auf dem Geheimgangmarker steht, kann 1 Bewegungspunkt ausgeben, um die Geheimkammer zu **ERKUNDEN**. **Dazu zieht er eine Geheimkammerkarte und befolgt die Sonderregeln** auf der Karte. Die meisten Geheimkammerkarten weisen den Spieler an, das Spielplanteil einer Geheimkammer auszulegen. Dabei führt er die folgenden Schritte aus:

1. **Geheimkammer auslegen:** Er legt das Spielplanteil mit dem auf der Karte genannten Code neben den Spielplan, verbindet es aber nicht mit dem Spielplan.
2. **Held bewegen:** Er stellt seinen Helden auf das Eingangsfeld der Geheimkammer (das Feld mit dem Geheimgangsymbol).
3. **Herausforderungsmarker auslegen:** Der Overlord zieht unbesehen so viele Herausforderungsmarker, wie Helden mitspielen, und legt jeden verdeckt in eine Ecke der Geheimkammer. Wo er die Herausforderungsmarker hinlegt, hängt von der Anzahl der Helden ab und ist auf Seite 6 näher beschrieben.

DER GEHEIMGANG

Der Geheimgangmarker markiert das Feld, über das Helden in die Geheimkammer gelangen. Das Symbol auf diesem Marker ist dasselbe wie das auf einem Feld der Geheimkammer. Jedes Feld mit diesem Symbol ist ein **GEHEIMGANGFELD**.



GEHEIMGANGSYMBOL

Ein Held, der auf einem Geheimgangfeld steht, kann in seinem Zug 1 Bewegungspunkt ausgeben, um auf ein beliebiges anderes Geheimgangfeld zu ziehen. Diese Felder gelten nicht als benachbart, Helden können sich aber von einem zum anderen bewegen, als wären sie benachbart. Monster können Geheimgänge nicht benutzen.

Wenn ein Spieler mit seinem Helden ein Geheimgangfeld betritt, das besetzt ist, stellt er ihn auf das nächste leere Feld seiner Wahl.

HERAUSFORDERUNGSMARKER

Wenn ein Held auf einem Feld mit einem verdeckt liegenden Herausforderungsmarker oder auf einem benachbarten Feld steht, kann er eine Suchaktion ausführen, um den Marker aufzudecken – er zieht keine Suchkarte. Die Vorderseite des Markers zeigt entweder ein Monster oder ein Attributsymbol.

Zeigt sie ein Monster, wird der Marker auf das nächste leere Feld (nach Wahl des Overlords) gelegt und gilt als normales (weißes) Monster des dargestellten Typs. Dieses Monster wird für die erlaubte Gruppengröße nicht mitgezählt. Es gelten alle Werte und Fähigkeiten auf der Monsterkarte des aktuellen Akts. **Wenn das aufgedeckte Monster zu einer gerade inaktiven Monstergruppe gehört, wird der Herausforderungsmarker sofort abgeworfen.**

Zeigt der Marker ein Attributsymbol (☀, 🐉, 🗡 oder 🛡), muss der Held sofort eine entsprechende Probe ablegen und dann den Marker abwerfen. Wenn die Probe gelingt, zieht er sofort eine Suchkarte. Wenn nicht, zieht er keine Karte, der Marker wird dennoch abgeworfen.

Solange mindestens ein Held in der Geheimkammer steht, darf der Overlord zu Beginn seines Zuges einen beliebigen Herausforderungs- oder Monstermarker vom Spielplan nehmen. Das muss er tun (oder auch nicht), bevor er seine Overlordkarte zieht. Er wirft die Marker immer unbesehen ab. Dies kann dazu führen, dass die Geheimkammer beendet wird (siehe unten), aber der Overlord kann beeinflussen, wie lange die Helden in der Geheimkammer bleiben und wie viele Suchkarten sie eventuell bekommen.

BELOHNUNG DER GEHEIMKAMMER

Sobald keine Herausforderungsmarker und Monster mehr in der Geheimkammer sind, unterbricht der aktive Spieler seinen Zug kurz, um die auf der Geheimkammerkarte angegebene Belohnung zu verteilen. Wenn mehrere Helden in der Geheimkammer sind, wählen die Helden, welcher davon die Belohnung erhält.

Dann nehmen die Spieler ihre Helden aus der Geheimkammer und stellen sie auf das Feld mit dem Geheimgangmarker (wenn es leer ist) bzw. auf die nächsten leeren Felder ihrer Wahl. Dann werden die Geheimkammer und der Geheimgangmarker zurück in die Schachtel gelegt.

Schließlich setzt der aktive Spieler seinen Zug fort.

NIEDERGESTRECKT IN EINER GEHEIMKAMMER

Wenn ein Held in einer Geheimkammer niedergestreckt wird, gelten alle normalen Regeln für niedergestreckte Helden, außer dass der Spieler den Heldenmarker auf das Feld mit dem Geheimgangmarker legt (selbst wenn es besetzt ist).

DAS GEHEIMKAMMERDECK MISCHEN

Nach jeder Szene werden alle Geheimkammerkarten, deren Belohnung nicht verteilt wurden, oder die abgeworfen wurden, wieder unter die anderen Geheimkammerkarten gemischt.

GEHEIMKAMMERKARTEN IM DETAIL



GEHEIMKAMMERKARTE



GEHEIMKAMMERKARTE – RÜCKSEITE

1. **Name:** Hier steht der Name der Geheimkammer.
2. **Sonderregeln:** Hier stehen besondere Regeln, die für diese Geheimkammer gelten. Der fett gesetzte Text ganz oben wird sofort ausgeführt. Der kursiv gesetzte Text beschreibt die Hintergrundgeschichte der Geheimkammer, und der restliche Text erklärt die Regeln.
3. **Belohnung:** Hier wird die Belohnung erklärt, die die Helden erhalten, sobald keine Herausforderungsmarker und/oder Monster mehr in der Geheimkammer sind.

GEHEIMKAMMER AUFBAUEN

Der Overlord legt unbesehen und verdeckt so viele zufällig gezogene Herausforderungsmarker in die Ecken der Geheimkammer, wie Helden im Spiel sind. Wohin er sie legt, ist unten dargestellt: bei 2 Helden auf die Felder mit der 2, bei 3 Helden auf die Felder mit der 2 und 3, etc.



GEHEIMKAMMER - BEISPIEL

Tomble führt eine Suchaktion aus und zieht die Suchkarte „Geheimgang“. Wie auf der Karte angegeben, legt er den Geheimgangmarker auf sein Feld und muss sich nun entscheiden, ob er die Geheimkammer sofort erkunden will. Er entscheidet sich dagegen und setzt seinen Zug normal fort.

Nach ihm ist Reynhart der Erhabene am Zug, der sich auf das Feld mit dem Geheimgangmarker bewegt, dort 1 Bewegungspunkt ausgibt, um die Geheimkammer zu erkunden, und dann kurz seinen Zug unterbricht. Er zieht eine zufällige Geheimkammerkarte (in diesem Fall „Der schwarze Zirkel“).

Wie auf der Karte angegeben, nimmt er sich Spielplanteil S1B aus dem Vorrat, legt es neben den Spielplan und stellt seine Figur auf das Geheimgangfeld der Geheimkammer. Da 3 Helden im Spiel sind, nimmt der Overlord 3 zufällige Herausforderungsmarker und legt sie unbesehen und verdeckt auf die entsprechenden Ecken der Kammer.

Dann setzt Reynhart seinen Zug fort. Mit einer Suchaktion deckt er den Herausforderungsmarker auf seinem benachbartem Feld auf. Der Marker zeigt ein ☠-Symbol. Reynhart legt sofort eine ☠-Probe ab und wirft den Marker ab. Die Probe gelingt, weshalb er eine Suchkarte ziehen darf. Schließlich gibt Reynhart noch 1 Bewegungspunkt aus, um neben den nächsten Herausforderungsmarker zu ziehen.

In seinem nächsten Zug führt Reynhart eine Suchaktion aus, um den Herausforderungsmarker auf seinem benachbartem Feld aufzudecken: Er zeigt ein 🗡-Symbol. Reynhart legt eine 🗡-Probe ab, die leider misslingt. Er wirft also den Marker ab, ohne eine Suchkarte zu ziehen. Dann erleidet er 2 🗡, um auf das benachbarte Feld des letzten Herausforderungsmarkers zu ziehen. Er führt wieder eine Suchaktion aus und deckt einen Zombie auf.

Nach Reynhart ist Großmagier Cwellin am Zug, der sich entscheidet, Reynhart im Kampf gegen den Zombie zu helfen. Cwellin betritt die Geheimkammer, greift den Zombie an und besiegt ihn. Weil jetzt keine Herausforderungsmarker und/oder Monster mehr in der Geheimkammer sind, unterbricht Cwellin seinen Zug, um die Belohnung der Geheimkammer (die auf der Geheimkammerkarte angegeben ist) zu verteilen.

Anschließend stellen Reynhart und Cwellin ihre Figuren auf bzw. neben den Geheimgangmarker auf dem Spielplan und legen den Geheimgangmarker und die Geheimkammer zurück in die Schachtel. Dann setzt Cwellin seinen Zug fort.

GERÜCHTE

Gerüchtekarten kann der Overlord in der Kampagnenphase spielen. Sie haben sehr unterschiedliche Effekte. Über sie kommen hauptsächlich die neuen Abenteuer dieser Erweiterung in die Kampagne.

Wichtig: Vor Beginn der Kampagne mischt der Overlord die Gerüchtekarten und zieht 3 davon. Im Wesentlichen zieht der Overlord während der Kampagne keine neuen Gerüchtekarten. Er sollte sie also mit Bedacht einsetzen.



GERÜCHTEKARTE

GERÜCHTEKARTEN SPIELEN

Auf jeder Gerüchtekarte steht genau, in welchem Schritt der Kampagnenphase der Overlord eine bestimmte Gerüchtekarte spielen kann. Wenn er eine spielt, befolgt er sofort den Text auf der Karte, bevor die Helden die Kampagnenphase fortsetzen. Der Overlord kann **höchstens eine** Gerüchtekarte pro Kampagnenphase spielen.

Einige Gerüchtekarten können nur in Akt I der Kampagne gespielt werden. Zu Beginn von Akt II **muss der Overlord alle Gerüchtekarten abwerfen, die nur in Akt I gespielt werden können.** Er zieht **keine** neuen Gerüchtekarten als Ersatz.

Abgeworfene Gerüchtekarten werden nicht zurück ins Gerüchtedeck gemischt. Wenn das Gerüchtedeck aufgebraucht ist, wird es nicht neu gemischt. Wenn der Overlord eine Gerüchtekarte ziehen dürfte, aber das Deck aufgebraucht ist, zieht er keine.

ABENTEUERKARTEN

Es gibt zwei Arten von Abenteuerkarten: Zusatzabenteuerkarten und Gerüchtekarten mit einem Abenteuer (auch Gerüchteabenteuerkarten genannt). Jede Abenteuerkarte stellt ein Abenteuer dar, das in Schritt 6 einer Kampagnenphase gewählt werden kann (siehe unten). Der einzige Unterschied zwischen Zusatz- und Gerüchteabenteuerkarten ist, wie sie ins Spiel kommen.

- Gerüchteabenteuerkarten spielt der Overlord, wie es auf der Karte angegeben ist. Sobald er sie gespielt hat, kann dieses Abenteuer in den folgenden Kampagnenphasen als nächstes Abenteuer gewählt werden (siehe unten).
- Zusatzabenteuerkarten kommen durch einen bestimmten Effekt ins Spiel, meist im Abschnitt „Belohnungen“ eines anderen Abenteuers. Sobald die Karte ins Spiel kommt, kann dieses Abenteuer in den folgenden Kampagnenphasen als nächstes Abenteuer gewählt werden (siehe unten).

Immer wenn ein Spieler (Held oder Overlord) in einer Kampagnenphase das nächste Abenteuer aussucht, kann er entweder eines vom Kampagnenbogen oder eines von einer Abenteuerkarte wählen, die im Spiel ist. Für den Aufbau von Abenteuern von einer Abenteuerkarte gelten dieselben Regeln wie für Abenteuer vom Kampagnenbogen.

Der Reiseschritt vor einem solchen Abenteuer wird normal ausgeführt, nur dass keine Reisesymbole von der Landkarte verwendet werden, sondern die auf der Abenteuerkarte abgebildeten. Die Reisesymbole werden von links nach rechts abgehandelt.

Abenteuerkarten bleiben solange im Spiel, bis das Abenteuer gespielt wurde oder die Karte durch irgendeinen Effekt abgeworfen wird. Sie können also über längere Zeit liegen bleiben, während andere Abenteuer gespielt werden.

GERÜCHTEKARTEN IM DETAIL



GERÜCHTEKARTE

GERÜCHTEABENTEUERKARTE

1. **Name:** Hier steht der Name des Gerüchtes. Wenn die Gerüchtekarte nur in einem bestimmten Akt gespielt werden kann, ist hier das Symbol des Aktes abgebildet.
2. **Regeln:** Hier stehen alle Regeln für diese Gerüchtekarte und der Zeitpunkt, zu dem sie gespielt werden kann.
3. **Reisesymbole:** Hier sind die Symbole abgebildet, die im Reiseschritt der Kampagnenphase relevant werden.
4. **Stimmungstext:** Hier wird die Hintergrundgeschichte des Gerüchtes beschrieben.

Zwischen den Spielsitzungen sollten die im Spiel befindlichen Abenteuerkarten separat aufbewahrt werden. Nach einem solchen Abenteuer sollte der Sieger die Abenteuerkarte zusammen mit seinem restlichen Material aufbewahren, um nicht zu vergessen, wer das Abenteuer gewonnen hat.

AKTSPEZIFISCHE ABENTEUERKARTEN

Einige Abenteuerkarten tragen in der linken oberen Ecke das Symbol für Akt I bzw. Akt II. Das bedeutet, dass sie nur in diesem Akt als nächstes Abenteuer gewählt werden können.

Wenn direkt vor dem Intermezzo noch eine oder mehrere Akt-I-Abenteuerkarten ausliegen, müssen die Helden erst eine davon absolvieren, bevor sie zum Intermezzo übergehen können. Nachdem dieses Abenteuer gespielt wurde, werden alle andern Akt-I-Abenteuerkarten abgeworfen.

ABENTEUER VON ABENTEUERKARTEN ABSOLVIEREN

Im Quest-Handbuch stehen alle Belohnungen für diese Abenteuer. Die Kampagnenphase nach dem Abenteuer wird wie üblich abgehandelt.

Abenteuer von Abenteuerkarten zählen nicht zur erforderlichen Zahl der Abenteuer pro Akt, d. h. Abenteuer von Abenteuerkarten werden immer **zusätzlich** zu den erforderlichen Abenteuern pro Akt absolviert. Sie müssen aber auch nicht absolviert werden, um die Kampagne zu Ende zu bringen. Ebenso werden Abenteuer von Abenteuerkarten nicht mitgezählt, wenn bestimmt wird, welche Seite wie viele Abenteuer in einem Akt gewonnen hat.

Beispiel: In Akt I der Kampagne „Die Schattenrune“ haben die Helden das Abenteuer „Ein fetter Goblin“ gewonnen. Zu Beginn der folgenden Kampagnenphase entscheidet der Overlord sich, die Gerüchekarte „Schatzjäger“ zu spielen. In Schritt 6 der Kampagnenphase wählen die Helden „Schatzjäger“ als nächstes Abenteuer.

Der Overlord gewinnt das Abenteuer. Also kommt jetzt, wie im Abschnitt „Belohnungen“ dieses Abenteuers angegeben, die Zusatzabenteurkarte „Bis an die Zähne bewaffnet“ ins Spiel. Der Overlord sucht die Karte aus der Schachtel und legt sie offen in den Spielbereich. In Akt II kann dieses Abenteuer dann in Schritt 6 einer Kampagnenphase als nächstes Abenteuer gewählt werden.

Da das Abenteuer „Schatzjäger“ nicht zu den erforderlichen Abenteuern pro Akt zählt, müssen die Spieler jetzt noch 2 Abenteuer absolvieren, bevor sie zum Intermezzo übergehen können.

ZUSATZABENTEUERKARTEN

Zusatzabenteurkarten kommen nur durch bestimmte Effekte (z. B. im Abschnitt „Belohnungen“ eines anderen Abenteuers) ins Spiel.

Auf der Rückseite einer Zusatzabenteurkarte stehen die Belohnungen, die der Overlord bzw. die Helden erhalten, wenn sie das Abenteuer gewinnen.

Wann welche Seite die Belohnung erhält, steht im Abschnitt „Belohnungen“ im Quest-Handbuch. Auf der Karte steht, wie und wann die Belohnung genutzt werden kann.

Sowohl der Overlord als auch die Helden dürfen sich jederzeit beide Seiten einer Zusatzabenteurkarte ansehen.



ZUSATZABENTEUER-
KARTE

ZUSATZABENTEUERKARTEN IM DETAIL



ZUSATZABENTEUERKARTE –
VORDERSEITE



ZUSATZABENTEUERKARTE –
RÜCKSEITE

- Name:** Hier steht der Name der Zusatzabenteurkarte. Außerdem zeigt ein Symbol an, in welchem Akt dieses Abenteuer gewählt werden kann.
- Reisesymbole:** Hier sind die Symbole abgebildet, die im Reiseschritt der Kampagnenphase relevant werden.
- Stimmungstext:** Hier wird die Hintergrundgeschichte des Abenteuers beschrieben.
- Overlord-Belohnung:** Hier steht, welche Belohnung der Overlord erhält, wenn er das Abenteuer gewinnt.
- Helden-Belohnung:** Hier steht, welche Belohnung die Helden erhalten, wenn sie das Abenteuer gewinnen.

QUEST-HANDBUCH

Diese Erweiterung enthält fünf neue Abenteuer für *Descent: Die Reise ins Dunkel, Zweite Edition*. Diese Abenteuer können über Gerüchtekarten in eine Kampagne eingebaut werden (siehe „Gerüchte“ auf Seite 7).

Für dieses Quest-Handbuch gelten die gleichen Regeln wie für das Quest-Handbuch aus dem Grundspiel. Ausnahmen zu den Regeln aus dem Grundspiel werden in diesem Quest-Handbuch ausdrücklich beschrieben.

EINZELABENTEUER UND DIE EPISCHE VARIANTE

Jedes der fünf Abenteuer dieser Erweiterung kann auch einzeln ohne Kampagne nach den normalen Regeln des Grundspiels oder in der epischen Variante gespielt werden.

Wenn ihr ein Abenteuer dieser Erweiterung einzeln spielt, folgt einfach den Regeln aus dem Grundspiel. Außerhalb einer Kampagne wird der Abschnitt „Belohnungen“, wie immer, ignoriert.

Bei einem Einzelabenteuer des Grundspiels mit dieser Erweiterung gelten auch alle Regeln aus dieser Erweiterung (neue Helden, Monster, Geheimkammern, Klassen, Gegenstände und Zustände) **außer den Regeln für Gerüchtekarten**.

CREDITS

Autor der Erweiterung: Adam Sadler und Brady Sadler
Texte: Daniel Lovat Clark und James Kniffen
Redaktion & Lektorat: Adam Baker und Mark Pollard
Grafik-Design: Dallas Mehlhoff mit Evan Simonet und Wil Springer
Oberste Künstlerische Leitung: Andrew Navaro
Schachtelillustration: Alex Aparin
Illustration der Spielplanteile: Henning Ludvigsen
Illustration des Spielmaterials: Charlène Le Scanff und Frank Walls
Produktionsleitung: Laura Creighton und Eric Knight
Leitender Spieleautor: Corey Konieczka
Oberste Produktionsleitung: Michael Hurley
Verleger: Christian T. Petersen

Testspieler: Brad Andres, Nichole Arcand, Collin Babcock, Jhonn Clements, Chris J Davis, Jasmine Diaz, Michaela Fischer, Simon Forsbrook, Nikolai Fugate, Trevor Gould, Josh Grace, Robb Graves, Matt Grev, Ben Hancock, Jeff Hanson, Ben Hutching, Brian Jakubiak, Sean Joesbury, Peter Lacko, Oliver Lan, Jasmine Lau, Susie Lee, Josh Lewis, Scott Lewis, Andrew Liberko, Dennis Lui, Martin Lux, Timo Meyer, Lisa Olson, Emily O'Neil, Mark Pollard, Andrew Prince, Chris Rivera, Matt Running, Raimund Ruppel, Sarah Sadler, Cassie Seichter, Gene Seichter, Christoph Schnorpfeil, John Teed, Jenna Thomlinson, Zach Wageman, Jason Walden, Cuan Webster und Amanda Wells

MITARBEITER DER DEUTSCHEN AUSGABE

Übersetzung: Stephan Rothschuh
Lektorat: Linus Janßen, Manfred Schoberth und Heiko Eller
Grafische Bearbeitung & Layout: Marina Fahrenbach, unter Mitarbeit von Fiona Carey
Produktionsmanagement: Heiko Eller

© 2012 Fantasy Flight Publishing, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Produktes darf ohne ausdrückliche Erlaubnis wiedergegeben oder vervielfältigt werden. *Descent: Journeys in the Dark*, *Lair of the Wyrms*, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply und das FFG-Logo sind Markenzeichen und/oder eingetragene Markenzeichen von Fantasy Flight Publishing, Inc. Deutsche Ausgabe veröffentlicht von Heidelberger Spieleverlag. Diese Informationen sollten gut aufbewahrt werden. Enthält verschluckbare Kleinteile. Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet.

Der tatsächliche Inhalt kann von den Abbildungen abweichen. Hergestellt in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

Besucht uns im Internet

www.HDS-FANTASY.DE

www.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

